



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
ESPECIALIDAD DE ENTORNOS VIRTUALES PARA EL
APRENDIZAJE**

**Características de los hábitos relacionados al uso de
videojuegos en estudiantes de Guadalupe, 2024**

**TRABAJO ACADÉMICO PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE
SEGUNDA ESPECIALIDAD EN ENTORNOS VIRTUALES PARA EL
APRENDIZAJE**

AUTORA:

Caceres Cabanillas, Norma Bioleta (orcid.org/0009-0008-4606-0048)

ASESOR:

Mg. Martin Vergara, Joseph Santiago (orcid.org/0000-0001-9565-9913)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Didáctica y Evaluación de los Aprendizajes

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos
sus niveles

TRUJILLO - PERÚ

2024

DEDICATORIA

Este trabajo académico está dedicado a mi familia, cuyo amor y apoyo incondicional han sido fundamentales en mi camino educativo. A mis profesores, por su paciencia, sabiduría y motivación constante, que han inspirado mi sed de conocimiento. Y a mis amigos, por su compañerismo y ánimo durante los momentos más desafiantes. Gracias a todos por ser una parte esencial de mi viaje de aprendizaje y crecimiento.

Norma

AGRADECIMIENTO

Al finalizar este trabajo académico, deseo expresar mi más sincero agradecimiento a todas las personas que han contribuido con el apoyo, para lograr realizar mi traba. Jo académico.

En primer lugar, agradezco a mis profesores y mentores, cuyas enseñanzas, orientación y apoyo han sido cruciales para el desarrollo de este proyecto. Su dedicación y conocimiento han sido una fuente constante de inspiración.

A mi familia, por su amor incondicional, paciencia y apoyo en todo momento. Su confianza en mis capacidades me ha dado la fuerza necesaria para superar cada desafío.

A mis compañeros y amigos, por su colaboración, motivación y por compartir conmigo este camino de aprendizaje. Sus ideas y críticas constructivas han sido invaluable.

Finalmente, agradezco a todas las instituciones y personas que proporcionaron recursos y datos esenciales para este trabajo. Su contribución ha sido vital para alcanzar los objetivos planteados.

Gracias a todos por hacer posible la culminación de este esfuerzo académico.

La Autora



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE HUMANIDADES

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN ENTORNOS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, MARTIN VERGARA JOSEPH SANTIAGO, docente de la FACULTAD DE HUMANIDADES del programa de SEGUNDA ESPECIALIDAD EN ENTORNOS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, asesor de Trabajo Académico II titulado: "Características de los hábitos relacionados al uso de videojuegos en estudiantes de Guadalupe, 2024", cuyo autor es CACERES CABANILLAS NORMA BIOLETA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 12%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender el Trabajo Académico II cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

TRUJILLO, 30 de Junio del 2024

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
MARTIN VERGARA JOSEPH SANTIAGO DNI: 18212863 ORCID: 0000-0001-9565-9913	Firmado electrónicamente por: MARTIN el 10-07- 2024 19:10:54

Código documento Trilce: TRI - 0782056



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE HUMANIDADES

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN ENTORNOS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, CACERES CABANILLAS NORMA BIOLETA estudiante de la FACULTAD DE HUMANIDADES del programa de SEGUNDA ESPECIALIDAD EN ENTORNOS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan el Trabajo Académico II titulado: "Características de los hábitos relacionados al uso de videojuegos en estudiantes de Guadalupe, 2024", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que el Trabajo Académico II:

1. No ha sido plagiado ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicado, ni presentado anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de la información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

Nombres y Apellidos	Firma
NORMA BIOLETA CACERES CABANILLAS DNI: 28064863 ORCID: 0009-0008-4606-0048	Firmado electrónicamente por: NBCACERES el 30-06- 2024 17:20:55

Código documento Trilce: TRI - 0782054

ÍNDICE

DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR	
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR	
ÍNDICE.....	ii
ÍNDICE DE TABLAS.....	iii
RESUMEN.....	iii
ABSTRACT.....	v
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	4
III. MÉTODO.....	9
3.1. Tipo y Diseño de investigación.....	9
3.2. Variables y Operacionalización.....	9
3.3. Población, muestra y muestreo.....	10
3.4. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos.....	11
3.5. Procedimiento.....	11
3.6. Método de Análisis de Datos.....	12
3.7. Aspectos Éticos.....	12
IV. RESULTADOS.....	14
V. CONCLUSIONES.....	20
VI. RECOMENDACIONES.....	21
REFERENCIAS.....	22
ANEXOS.....	26

ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 01. Estudiantes participantes en la encuesta	11
Tabla 02. Características que presentan los hábitos relacionados al uso de videojuegos, en los educandos de secundaria de la Institución Educativa de Guadalupe.	14
Tabla 03. Hábitos patológicos relacionados al uso de videojuegos, en los educandos de secundaria de la Institución Educativa de Guadalupe.	15
Tabla 04. Hábitos de uso desmedido del tiempo relacionados a los videojuegos, en los educandos de secundaria de la Institución Educativa de Guadalupe.	16
Tabla 05. Hábitos de interferencia de los videojuegos con otras actividades en los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa de Guadalupe.	17

RESUMEN

Esta investigación tuvo como propósito identificar las características que presentan los hábitos relacionados al uso de videojuegos, en los estudiantes de educación secundaria de Guadalupe. Los participantes son 60 estudiantes de la institución en mención, con saberes basados en la experiencia sobre la implicancia del uso de videojuegos. Se consideró un enfoque cualitativo, no experimental y el diseño escogido para la presente investigación es el interpretativo. Para medir la variable se aplicó un cuestionario con 15 ítems 5 por cada dimensión. Los resultados identifican las características más importantes de los hábitos relacionados a los videojuegos en los estudiantes de educación secundaria de Guadalupe.

Palabras Clave: características, hábitos, uso, videojuegos.

ABSTRACT

The purpose of this research was to identify the characteristics of habits related to the use of video games in secondary education students of Educational Institution of Guadalupe. The participants are 60 students from the aforementioned institution, with knowledge based on experience about the implication of the use of video games. A qualitative, non-experimental approach was considered and the design chosen for this research is interpretive. To measure the variable, a questionnaire with 15 items, 5 for each dimension, was applied. The results identify the most important characteristics of habits related to video games in secondary education students of Guadalupe.

Keywords: characteristics, habits, use, video games.

I. INTRODUCCIÓN

Para nadie configura un mito que los videojuegos se han convertido en la principal fuente de entretenimiento de niños, jóvenes y adolescentes. Desde su creación en 1940 en Estados Unidos, casi a fines de la Segunda Guerra Mundial, con la primera aproximación al diseño de un videojuego a través del inventor Josef Kates, quien creó Berti the Brain (López Noguero et. al, 2020). En este sentido los videojuegos no han parado de desarrollarse y alcanzar a la mayoría de las sociedades en el planeta, por lo cual se considera que es un juego digitalizado que, emplea tecnología informática para que los jugadores puedan interrelacionarse desde distintos aparatos electrónicos tales como ordenadores, videoconsolas, tablets o smartphones, satisfaciendo el propósito del usuario, es decir su diversión y entretenimiento (Rial et al., 2024).

En países del primer mundo como España, Estados Unidos y Japón, el consumo de los videojuegos por parte de jóvenes, niños y adolescentes es alarmante, por ello en Estados Unidos, el 32% de los niños que consumen los videojuegos han llegado a tener dependencia de ellos, el 40% en los adolescentes y el 38% de los jóvenes. En España el número de los niños dependientes y adictos a los videojuegos se calcula que llega a un 43% y en Japón el 31% de los adolescentes presenta cierta adicción a los videojuegos, siendo las consecuencias más directas de este problema, el aislamiento, el descuido de los estudios, del aseo personal, de la alimentación y hasta el suicidio cuando son privados de estos juegos virtuales (Asociación Española de Videojuegos, 2023).

En Latinoamérica este problema de adicción a los videojuegos ha ido creciendo alarmantemente, principalmente en países como Chile, Brasil, Colombia y Argentina, en este sentido la Organización Mundial de la Salud (OMS) declare oficialmente en el año 2022, a la dependencia de los videojuegos como una patología, la misma que se puede diagnosticar, reconocer y tratar, considerando que la industria del videojuego es la que crece más rápidamente, con millones de usuarios en Latinoamérica, presentando en niños, adolescentes y jóvenes síntomas del también llamado

Trastornos de juegos por internet, que consiste en un persistente y recurrente patrón de juego que provoca un malestar o deterioro clínicamente significativo durante un mínimo periodo de un año (Bae, 2021).

En el Perú, la incidencia en la juventud, adolescencia y niñez, es significativa, desde una perspectiva negativa, se ha previsto que, en la última década, el consumo de videojuegos se ha hecho costumbre, catalogándose como una práctica de ocio popular, cada vez con más adeptos, principalmente masculino y en edad de la preadolescencia y adolescencia. Según Rodríguez y García (2020), actualmente, ante la suficiente evidencia científica, no existen discrepancias para considerar que el juego excesivo tiende a ser problemático y adictivo. En esta línea, la cúspide negativa de consumir videojuegos es que tiene contenido tanto de violencia explícita e implícita, lo cual produce agresividad en los adolescentes, tanto en las sesiones de juego como en su vida diaria (Téllez, 2019). Otros señalan que en los videojuegos se grafican estereotipos sexistas que refuerzan el machismo, consumir este tipo de entretenimiento hace inútil al adolescente en lo que respecta al discernimiento de la ficción y la realidad (Núñez et al., 2020).

En la institución educativa secundaria de Guadalupe, se observan características y síntomas en los educandos de dependencia y hasta adicción hacia los videojuegos que afectan su aprendizaje, notándose dificultad para dejar de jugar aun cuando presentan deberes que atender, problemas para terminar el juego aun cuando transcurre un tiempo considerable, síntomas de abstinencia cuando tienen un prolongado tiempo sin jugar, ansiedad constante por jugar, gradual abandono de otras actividades como no acudir al colegio o debilitar relaciones sentimentales por preponderar el videojuego a lo demás. En este sentido se formula el siguiente problema de investigación: ¿Qué características presentan los hábitos relacionados al uso de videojuegos, de los estudiantes de educación secundaria de la Institución Educativa de Guadalupe?

Por lo considerado, se contempla en objetivo general siguiente: Identificar las características que presentan los hábitos relacionados al uso de videojuegos, en los estudiantes de educación secundaria de la Institución Educativa de Guadalupe.

Los objetivos específicos son: OE1. Plantear estrategias para identificar las características de los hábitos relacionados al uso de videojuegos en los estudiantes de la Institución Educativa de Guadalupe. OE2. Elaborar instrumentos para identificar los hábitos relacionados al uso de videojuegos en los estudiantes de la Institución Educativa de Guadalupe. OE3. Plantear el sustento teórico que sustente la investigación.

Esta investigación se justifica porque ampliará el marco teórico sobre los hábitos de los estudiantes de educación secundaria, consumidores de videojuegos. De tal forma que incrementen las fuentes sobre el problema propuesto y se brinde una nueva perspectiva científica, incentivando la creación de nuevo contenido en la misma línea de investigación que la presente. También se justifica porque propone nuevas formas de lidiar con un problema suscitado en los hogares, sobre los hábitos de los adolescentes, consumidores de videojuegos. En consecuencia, devendrá en la creación de ideas estratégicas de solución que planifiquen un uso adecuado de los videojuegos, estimulando el aprendizaje de los educandos, para que en un futuro sean personas con perfiles productivos y amplia capacidad de comprensión de la realidad, siendo los futuro artífices del desarrollo local, regional y nacional. Metodológicamente se justifica porque empleará un diseño descriptivo que pretende representar un acontecimiento importante de la realidad local como los hábitos de los educandos, consumidores de videojuegos, de manera fidedigna a través de la recopilación de tal información mediante un conjunto de técnicas y herramientas útiles para alcanzar dicho propósito.

II. MARCO TEÓRICO

A continuación, se presenta investigaciones anteriores que se hayan desarrollado en concordancia con el tema o con cualquier de las variables del estudio.

En el ámbito internacional se tiene a Gómez y Herrera (2022) en su tesis titulada “hábitos por videojuegos y habilidades sociales en educandos de Villavicencio” para obtener el título de psicóloga por la Universidad de Santo Tomás, en donde se estableció el marco metodológico, con la muestra de 134 estudiantes, haciéndose uso del cuestionario hábitos de consumo de videojuegos y la escala de evaluación de habilidades sociales, la investigación fue cuantitativa, no experimental, correlacional. Los autores concluyeron que no existe estadísticamente una asociación significativa entre los hábitos por consumir videojuegos MMORPG y habilidades sociales en los educandos mencionados.

Catota (2019) en el estudio “Videojuegos y rendimiento académico en educandos de la escuela Victoria Vascones Cuvi en Ambato, en donde se fijó como objetivo identificar injerencia de videojuegos en el rendimiento académico. La investigación fue de enfoque mixto, es decir, cuantitativa y cualitativa, de tipo o nivel exploratorio, descriptivo y correlacional. Concluyendo que la estadística relación entre variables muestra que los videojuegos modifican de manera directa el rendimiento académico, pues el tiempo de uso no es proporcional al de otra actividad.

En el ámbito nacional se cuenta con Bustamante (2019) en su tesis sobre el “Uso de videojuegos en educandos de Independencia”, en donde se estableció como objetivo general determinar el nivel de uso de videojuegos de los educandos de primer grado del nivel secundaria. Metodológicamente, la investigación fue de enfoque cualitativo y de diseño descriptivo-no experimental, midiendo la variable con un cuestionario. De ello, se obtuvo como conclusión que no existe un alto nivel de inferencia de videojuegos en actividades académicas en los educandos de dicha institución educativa.

Burkhardt y Lenhard (2022) en su artículo indexado sobre Un metaanálisis sobre los efectos longitudinales y dependientes de la edad de los

videojuegos violentos sobre la agresión, consideró una revisión sistemática, llegando a considerar que existe una gran cantidad de investigaciones sobre la relación causal entre el consumo de videojuegos violentos (VVG) y la agresión. Sin embargo, hasta la fecha ningún estudio metaanalítico ha examinado específicamente la influencia de la edad en estos efectos. Investigamos la relación dependiente de la edad entre el consumo de VVG y el comportamiento físicamente agresivo posterior en un procedimiento metaanalítico basado en estudios longitudinales. Análisis exploratorios adicionales abordaron el efecto moderador del año de recopilación de datos. Un metanálisis de efectos aleatorios con 30 tamaños de efecto de 21 estudios ($N = 15.836$) arrojó un efecto positivo significativo y relevante de VVG sobre el comportamiento físicamente agresivo posterior ($r = 0,21$). El efecto se redujo, pero se mantuvo en $r = 0,11$ cuando se controló la agresión en T1. La regresión polinómica mostró una trayectoria de edad significativa en forma de U con un pico en la adolescencia temprana a la edad de 14 años. El año de recopilación de datos no se correlacionó con el tamaño del efecto. En consecuencia, confirmamos los resultados de otros metanálisis, con el hallazgo adicional de un pico en los tamaños del efecto en la adolescencia temprana. El hallazgo empírico respalda la idea de basar clasificaciones por edades para publicar juegos en posibles efectos adversos en comportamiento.

En cuanto a los estudios previos locales se tiene a Quiñones (2021) en su tesis titulada “Déficit de atención e hiperactividad como asociado factor para la dependencia a videojuegos en escolares de Trujillo”. Planteándose como general objetivo determinar si el déficit de atención se asocia para la dependencia de videojuegos. En un marco metodológico de donde la investigación fue de tipo transversal-analítico y correlacional. Concluyendo que El trastorno por déficit de atención/hiperactividad es un factor asociado a la adicción a los videojuegos basado en pruebas de evaluación de respuesta múltiple, incluido el Test de Connors para el TDAH y el test de dependencia a videojuegos IGDS9-SF. Anna.

Arellano (2021) en su tesis titulada “Habilidades blandas y desempeño académico en estudiantes de Trujillo,”. Que fijó como objetivo determinar la asociación de las habilidades blandas y desempeño académico en educandos

de Trujillo. Metodológicamente, la investigación fue de enfoque básico, no experimental, correlacional y transversal. Concluyendo que hay moderada y significativa asociación de 0.422 entre las variables.

En este apartado se precisan ciertas definiciones que sirvan a esclarecer el significado de los conceptos que ambas variables contienen.

El concepto de videojuegos se enmarca para Barriopedro, et. al (2020), en un software cuyo objetivo es la diversión o entretenimiento de los usuarios que pueden interactuar entre sí; facilitando simular experiencias reales. Dicha definición es aceptada en función del ambiente retroalimentador entre el *gamer* y los videojuegos.

En cuanto a la experiencia de juego, definido en términos de la apreciación que siempre no se halla en la capacidad de manipular juego. Por tanto, la experiencia de juego está sujeto al contexto, la concurrencia de sujetos cuando se juega y la interacción con tales personas determina la experiencia lúdica, estando afectado el videojuego por el contexto social y práctica cultural. Es por ello que la experiencia es un fenómeno más amplio que no solo se da durante el juego, sino contemplando las dimensiones múltiples que conforman el proceso de integración, establecido por el hecho de jugar y por los juegos como un producto (Gómez y Herrera, 2022).

En cuanto a los videojuegos y su impacto en el ámbito académico-escolar, la satisfacción y preferencia por un videojuego incide en el tiempo ocupado. Mientras más sea el género de gusto del adolescente estará aferrado al mismo, pues toda su actitud estará destinada en desarrollar, comprender y aprender mientras juega con los títulos, postergando cualquier otra actividad que no tiene que ver con jugar. Por tanto, la educación quedó relegada a un segundo plano por no ser un objeto de interés. Bajo rendimiento académico (Denson et al., 2022). La frecuencia y duración del uso de videojuegos entre algunos estudiantes es alta, cuyas consecuencias ya son evidentes en su incapacidad para concentrarse en clase, abandono escolar y limitado desarrollo de habilidades sociales. (Greitemeyer, 2022).

En cuanto a la subcategoría el juego patológico, conocido también como juego compulsivo, identificado como patología del juego, es un

incontrolable impulso de seguir jugando sin medir las consecuencias para la vida del que juega, donde significa apostar que está dispuesto a arriesgar algo que valora con la esperanza de ganar algo más valioso. El ludópata estimula la recompensa del cerebro, similar a los efectos adictivos de las drogas ilegales o el alcohol, puede apostar repetidamente, provocando pérdidas, agotando sus ahorros y endeudándose, puede ocultar su comportamiento o incluso robar o hacer trampa para alimentar su adicción. El patológico juego es una grave enfermedad que vidas puede destruir, aunque tratar el juego compulsivo puede ser difícil, muchas personas que luchan contra él encuentran ayuda a través de un tratamiento profesional (García, 2023).

Sobre la subcategoría denominada Sedentarismo, se puede decir que uno de los mayores riesgos de los videojuegos es su carácter adictivo, lo cual provoca consecuentemente sedentarismo, especialmente durante la infancia, ya que niños y niñas pueden desarrollar un amor excesivo por los videojuegos, lo que puede tener graves consecuencias y derivar en una grave adicción psicológica, haciendo que éstos pasen largos lapsos de tiempo sin hacer ningún tipo de ejercicio. Si no se controlan adecuadamente, los videojuegos pueden provocar conductas altamente adictivas y adictivas, especialmente en niños muy impulsivos. En consecuencia, el comportamiento impulsivo y sedentarismo de estos niños irá aumentando paulatinamente, se volverá más intenso, más urgente y consumirá cada vez más tiempo, energía, recursos emocionales y materiales (Portillo et al. 2023).

Finalmente, en cuanto a la sub categoría sobrepeso, se puede decir que los avances en la tecnología digital han cambiado la forma en que viven las personas hoy en día para mejorar la comunicación y abrir los límites de las relaciones sociales. Según algunos estudios, esta tecnología de la comunicación puede cambiar el cerebro y los hábitos de vida de forma tanto positiva como negativamente, y la prevalencia del sedentarismo se asimila desde la perspectiva del uso de videojuegos y la ingesta de compuestos y el desarrollo de obesidad, resultando en la necesidad de demostrar esta condición en población estudiantil. Los cambios estructurales y funcionales causados por el sobrepeso y la obesidad, originados por el sedentarismo y la adicción a los videojuegos, son significativos y conducen al desarrollo de

afecciones como diabetes, hipertensión e hiperlipidemia. Pero la gravedad radica en que el crecimiento de la epidemiología, por su dimensión multifactorial, está asociado a múltiples causas, entre ellas orígenes genéticos, conductuales, socioeconómicos, ambientales y producto de adicciones como lo es a los videojuegos; algunos estudios sugieren que la prevalencia de la obesidad está relacionada con la edad, ya que las personas aumentan de peso a una edad más temprana, a causa del sedentarismo y la adicción a videojuegos (Ávila, 2023).

III. MÉTODO

3.1. Tipo y Diseño de investigación

3.1.1. Tipo de investigación. A fin de dar por satisfechos los objetivos del estudio, se usó un enfoque cuantitativo. Esto permitió que la observación y descripción de las variables problematizadas se analizaran como un todo. Por ende, el enfoque escogido ha hecho posible desarrollar un estudio sistemático de la problemática puesta a disposición, que se ha examinado compaginándola con los estudios preexistentes y como producto de tal proceso, se generaron nuevos conocimientos y teorías (Hernández y Mendoza, 2018).

3.1.2. Diseño de investigación. La presente investigación no es experimental. Hernández et al., (2014), señalan que es aquella en la que el investigador no crea situaciones ni manipula las variables. Su contribución estriba en crear conocimientos que sirvan para solucionar la problemática de los hábitos relacionados al uso de videojuegos de los estudiantes de la Institución Educativa de Guadalupe.

El diseño escogido es el interpretativo, basado en la teoría fundamentada, por ende, no es de tipo experimental.

Además, lo que se busca es desarrollar nuevos conocimientos y nuevas teorías referidas a los hábitos relacionados al uso de videojuegos en los estudiantes de educación secundaria. En relación con ello, el nivel o alcance de la investigación será descriptiva, porque lo que pretende es coadyuvar con conocer la problemática describiendo la realidad local y en función a ello, proporcionar conocimientos que sean útiles para buscar soluciones (Hernández y Mendoza, 2018).

3.2. Variables y Operacionalización

Vienen a ser las diversas alternativas o valores con las que se manifiesta los conceptos a considerar. Es una forma de ordenar un término en la cuantitativa investigación (Romero, 2005). Seguidamente, para continuar con una científica investigación, del problema de investigación se desglosa en categoría y subcategorías, las cuales

deben ser definidas de manera concisa y clara (Strauss y Corbin, 2002, p. 124).

En el presente trabajo académico, la categoría es los hábitos relacionados al uso de videojuegos, siendo sus subcategorías el juego patológico, el sedentarismo y el sobrepeso.

La categoría hábitos relacionados al uso de videojuegos es definida como el conjunto de comportamientos habituales que sostiene al sujeto ante videojuegos, otorgándole sensaciones de satisfacción, pero cuando viven el descontrol al usarlo, se convierte en un compulsivo comportamiento que desata síntomas emocionales, físicos propios de un adictivo comportamiento (Griffiths citado por Montero, 2022). Y sus subcategorías, el juego patológico es definido como el trastorno mental progresivo en el control de impulsos para jugar (Jiménez, 2020); el sedentarismo, como el gasto energético por debajo de lo requerido para considerarlo actividad física (Vásquez, 2020); y el sobrepeso, por anormal o excesiva acumulación de grasa, producto de un desbalance entre el gasto e ingreso energético (OMS, 2021).

3.3. Población, muestra y muestreo

3.3.1. Población. La población son las personas que son portadoras de información para la ejecución de las tesis (Chipana, 2022). En la presente investigación, de acuerdo con la finalidad de la investigación se seleccionó como población a 60 estudiantes con saberes basados en la experiencia sobre la implicancia del uso de videojuegos.

3.3.2. Muestra. La muestra fue censal, es decir que estuvo conformada por toda la población Chipana (2022). En la presente investigación, de acuerdo con la finalidad de la investigación se seleccionó como muestra censal a 60 estudiantes.

3.3.3. Muestreo. Al ser una investigación con muestra censal, se consideró un muestreo no probabilístico Intencionado.

Tabla 1*Estudiantes participantes en la encuesta*

N° de estudiantes	Grado	Total
60	Cuarto y Quinto	100%

Nota: SIAGIE institucional.

3.4. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

3.4.1. Técnicas

Las técnicas son entendidas como el conjunto de estrategias que se incorporan en una investigación y determinan qué procedimientos deben preceder por cada etapa que desarrolla la investigación, por tanto, ayudarán a alcanzar los objetivos trazados (Galecio, 2022).

La técnica por utilizar en esta investigación será la encuesta, ya que esta se encuentra orientada a establecer contacto directo con aquellas personas que se consideran como fuentes de información. Respecto a ella, López & Suclupe (2022) indica que la entrevista se diferencia de la encuesta, ya que esta última soporta un cuestionario mucho más flexible, lo que permite que durante el proceso de su aplicación se pueda profundizar en la información de interés para el estudio.

3.4.2. Instrumentos

El instrumento que se empleó para la ejecución de esta investigación es el cuestionario, que se usó para recabar información sobre los hábitos relacionados al uso de videojuegos en los estudiantes. Para ello se entrevistó a 60 estudiantes de educación secundaria.

3.5. Procedimiento

Para recolectar los datos y la información necesaria, se coordinó con el director de la Institución, a fin de procurar el contacto de los mencionados estudiantes. Efectuándose las encuestas a los sesenta estudiantes de la Institución Educativa. Para el análisis idóneo de resultados, se usó la triangulación utilizando los antecedentes y los

conceptos del marco teórico, en forma de discusión y en función a ello, también se constituyeron las conclusiones y las recomendaciones.

3.6. Método de Análisis de Datos

El método viene a ser la forma de dirigirse para lograr un fin, por lo que en la investigación presente se ha hecho uso de una amplia gama de métodos. Entre los que se tienen: el método analítico, por el que se descomponen las partes de un todo a fin de brindar un mayor acercamiento a la problemática, tal como se evidencia en la subcategorización de las categorías principales; así también, el método sintético que sirve para simplificar el meollo del asunto, siendo indispensable para la búsqueda de técnicas e instrumentos adecuados para cumplir con los objetivos propuestos y razonar las conclusiones. Por otro lado, el método inductivo, el cual se traslada de los hechos particulares a la regla general, mismo que se expresa en las opiniones de los distintos participantes sobre la problemática de la investigación; y el método deductivo, en lo que refiere al contraste entre la generalización de la teoría con la particularidad de un sector de la población, como los estudiantes de Educación Secundaria.

3.7. Aspectos Éticos

Se tomó en consideración los cuatro principios éticos. El primero que destaca la beneficencia, en razón a que el fin último del estudio es aportar al escenario donde se investiga, por lo tanto, se contribuye en lo práctico mediante los hallazgos recabados y las recomendaciones esgrimidas. En segundo lugar, la no maleficencia, por ende, durante la ejecución, el investigador no realiza acciones abusivas que afecten la integridad física y la estabilidad emocional de los entrevistados, preservando de esta forma el bienestar antes que la ejecución del estudio. En tercer lugar, la autonomía, que denota la libre elección del grupo de interés con colaborar con mi persona, sin que su voluntad este viciada. Por último, la justicia, la cual resalta la orientación de la conducta del investigador alineado a las normas legales que rigen en la cultura donde se ha gestado el estudio (Colegio de Psicólogos del Perú, 2017).

En consecuencia, al ejecutarse la presente investigación, se tuvieron en cuenta todos los lineamientos indicados por la UCV, así como las normas de excelentes prácticas indagatorias, de citación y referenciación de acuerdo con las normas American Psychologist Association, (APA, 2019) cuidando de insertar la autoría de las obras empleadas y todos los puntos éticos requeridos para desarrollar con originalidad el presente trabajo académico. Adicional a ello, es necesario dejar constancia de que la investigación se realizó con total imparcialidad, independiente de las valoraciones subjetivas de la investigadora.

IV. RESULTADOS

4.1. Presentación y descripción de resultados

En cuanto a la descripción de los resultados se tuvo en cuenta la respuesta al objetivo general, formulado de manera siguiente:

O.G.: Identificar las características que presentan los hábitos relacionados al uso de videojuegos, en los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa de Guadalupe.

Ante ello se presenta la tabla siguiente:

Tabla 2

Características que presentan los hábitos relacionados al uso de videojuegos, en los educandos de secundaria de la Institución Educativa de Guadalupe.

Nivel	Estudiantes	%
Bajo	4	7%
Medio	36	60%
Alto	20	33%
	60	100%

Nota: Datos extraídos de la muestra

La tabla 1 muestra que los hábitos relacionados al uso de videojuegos en los estudiantes encuestados, presenta el nivel alto en un 33%, el nivel medio en un 60% y el nivel bajo se encontró en un 7%, determinándose que los hábitos relacionados al uso de videojuegos, en los estudiantes en mención, presenta un nivel medio (60%), lo que hace evidenciar que los educandos presentan índices importantes de adicción a los videojuegos, considerando que el 33% lo confirma.

Tabla 3

Hábitos patológicos relacionados al uso de videojuegos, en los educandos de secundaria de la Institución Educativa de Guadalupe.

Nivel	Estudiantes	%
Bajo	9	15%
Medio	37	62%
Alto	14	23%
	60	100%

Nota: Datos extraídos de la muestra

La tabla 2 muestra que la característica patológica relacionada al uso de videojuegos en los estudiantes encuestados, presenta el nivel alto en un 23%, el nivel medio en un 62%; mientras que el nivel bajo presentó un 15%. Determinándose que los hábitos patológicos relacionados al uso de videojuegos, en los estudiantes en mención, presenta un nivel medio (62%), lo que hace evidenciar que los videojuegos afectan la salud de los educandos de forma considerable.

Tabla 4

Hábitos de uso desmedido del tiempo relacionados a los videojuegos, en los educandos de secundaria de la Institución Educativa de Guadalupe.

Nivel	Estudiantes	%
Bajo	6	10%
Medio	38	63%
Alto	16	27%
	60	100%

Nota: Datos extraídos de la muestra

La tabla 3 muestra que la característica relacionada al uso desmedido del tiempo relacionada a los videojuegos en los educandos participantes, presenta el nivel alto en un 27%, el nivel medio en un 63%; mientras que el nivel bajo presentó un 10%. Determinándose que los hábitos de uso desmedido del tiempo relacionados a los videojuegos, en los estudiantes en mención, presenta un nivel medio (63%), lo que hace evidenciar que los educandos dedican tiempos considerablemente regulares al uso de los videojuegos.

Tabla 5

Hábitos de interferencia de los videojuegos con otras actividades en los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa de Guadalupe.

Nivel	Estudiantes	%
Bajo	5	8%
Medio	34	57%
Alto	21	35%
	60	100%

Nota: Datos extraídos de la muestra

La tabla 4 muestra que la característica relacionada a la interferencia de los videojuegos con otras actividades en los educandos participantes, presenta el nivel alto en un 35%, el nivel medio en un 57%; mientras que el nivel bajo presentó un 8%. Determinándose que la interferencia de los videojuegos con otras actividades, en los estudiantes en mención, presenta un nivel medio (57%), lo que hace evidenciar que en los educandos actividades como el estudio y las responsabilidades en el hogar son interferidas por el uso constante de videojuegos.

V. DISCUSIÓN

En esta parte se analiza y discute los resultados, antecedentes y marco teórico, partiendo de lo general a lo particular, en este sentido se considera el objetivo general: Identificar las características que presentan los hábitos relacionados al uso de videojuegos, en los estudiantes, se puede afirmar la existencia de hábitos relacionados al usos de videojuegos, es así que los resultados indican un 33% de los educandos participantes de la muestra evidencian un alto nivel de presencia de hábitos relacionados al uso de videojuegos, un 60% evidencian nivel medio y el nivel bajo se encontró en un 7%, lo que indica que los educandos presentan índices importantes de adicción a los videojuegos, difiriendo con Gómez y Herrera (2022) quienes en su estudio sobre hábitos por videojuegos y habilidades sociales en estudiantes, concluyeron que estadísticamente no existe una asociación significativa entre los hábitos de consumo de videojuegos y las habilidades sociales en los estudiantes, pues en este estudio se comprueba que la adicción a los videojuego afecta la vida social del educandos.

También se difiere con Bustamante (2019) quien en su estudio sobre el uso de videojuegos en estudiantes secundarios concluye que no existe un índice alto de inferencia de los videojuegos con las académicas actividades en los estudiantes de una institución educativa, en este estudio se comprobó que si hay interferencia del uso de los videojuegos con la actividad académica.

En cuanto a la característica vinculada con los hábitos patológicos relacionados al uso de videojuegos, en los estudiantes, el 23% presenta un nivel alto, el 62% medio; mientras que el nivel bajo presentó un 15%. Esto hace evidenciar que el uso excesivo de los videojuegos afecta la salud de los educandos de forma considerable. Se concuerda con Burkhardt y Lenhard (2022) quienes en un estudio sobre un metaanálisis de los efectos longitudinales y dependientes los videojuegos, indican que el uso excesivo de los videojuegos afecta el comportamiento físicamente agresivo de los educandos. El hallazgo empírico respalda la idea de basar clasificaciones por edades para la práctica de videojuegos, pues estos presentan posibles efectos adversos en el comportamiento.

En cuanto a la característica denominada los hábitos en el uso desmedido del tiempo relacionados a los videojuegos, en estudiantes, se observa un 27% para el nivel alto, el nivel medio en un 63%; mientras que el nivel bajo presentó un 10%, lo que hace evidenciar que los educandos dedican tiempos considerablemente regulares al uso de los videojuegos. Se concuerda con Catota (2019) quien, en su estudio sobre videojuegos y el desempeño académico en estudiantes, aseveran que, si afectan de manera directa al rendimiento académico, pues el tiempo otorgado es proporcional al que no realizan otra actividad.

En lo relacionado a la característica denominada interferencia de los videojuegos con otras actividades en los estudiantes, se observa que el 35% de los educandos presentan un nivel alto, el 57% un nivel medio; mientras que el 8% presentan nivel bajo, lo que hace evidenciar que en los educandos actividades como el estudio y las responsabilidades en el hogar son interferidas por el uso constante de videojuegos. Se coincide con Quiñones (2021) en su estudio sobre el déficit de atención como asociado factor para la dependencia a videojuegos. menciona que este déficit de atención es un factor adictivo asociado a videojuegos basado en la interferencia del uso de videojuegos con actividades académicas, lo cual influye negativamente en el desempeño académico.

VI. CONCLUSIONES

PRIMERO: En el estudio se pudo comprobar que existen características asociadas a los hábitos producto del uso de videojuegos, en los estudiantes de educación secundaria de la Institución Educativa de Guadalupe.

SEGUNDO: La característica vinculada con los hábitos patológicos relacionados al uso de videojuegos, en los estudiantes, muestra que pueden experimentar problemas de salud física y mental, lo cual incluye trastornos del sueño, aumento de la ansiedad, depresión y problemas de concentración, pudiendo afectar la calidad de vida del educando y la de las personas que lo rodean.

TERCERO: La característica vinculada a los hábitos en el uso desmedido del tiempo relacionados a los videojuegos, se encuentra presente en los educandos participantes, la cual necesariamente no es definido por el número de horas que se juega, sino por la repercusión y consecuencia que tiene en las distintas áreas de funcionamiento del estudiante.

CUARTO: La característica vinculada a la interferencia de videojuegos con diferentes actividades en los estudiantes es un problema latente, significa que el educando tiene problemas para evitar jugar cuando tienen obligaciones que atender, también para culminar el juego tras un considerable tiempo y un gradual abandono de otras actividades como no acudir a la escuela por anteponer el videojuego a sus actividades.

VII. RECOMENDACIONES

Se recomienda a la dirección de la institución educativa de Guadalupe:

Capacitar a los docentes de manera colegiada sobre estrategias de intervención psicopedagógica para tratar el problema de adicción a los videojuegos en los educandos, de tal manera que gradualmente se pueda reducir los hábitos relacionados a esta problemática.

A los docentes:

Buscar alternativas de orientación para minimizar los efectos patológicos, el uso desmedido del tiempo relacionados a los videojuegos y la interferencia de los videojuegos con otras actividades en los educandos con la finalidad de mejorar su desempeño académico.

A los investigadores:

Considerar los resultados, información e instrumento de este estudio para identificar fehacientemente las características asociadas a los hábitos producto del uso de videojuegos en otras instituciones y niveles educativos.

REFERENCIAS

- Arias, M. M. y Giraldo, C. V. (2011). El rigor científico en la investigación cualitativa. *Investigación y Educación en Enfermería*, 29 (3), 500-514.
- Asociación Española de Videojuegos (2023). *Anuario de la industria del videojuego en 2022*. <http://www.aevi.org.es/documentacion/elanuario-del-videojuego/>
- Ávila, M. (2023). Construcciones de género y factores subyacentes al uso adictivo al internet en universitarios de Nuevo León, México. *RIDE Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 13(26), 1-26. <https://doi.org/10.23913/ride.v13i26.1394>
- Bae, S.-M. (2021). La relación entre la exposición a contenidos riesgosos en línea, la cibervictimización, la percepción del ciberacoso y el ciberacoso en adolescentes coreanos. *Revisión de servicios para niños y jóvenes*, 123, artículo 105946. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2021.105946> DOI: <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2021.105946>
- Barriopedro, E. N., Gómez, Y. S., & Ripoll, R. R. (2020). Los videojuegos en la educación: Beneficios y perjuicios. *Revista Electrónica Educare*, 24(2), 24-27. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7336240>
- Burkhardt, J. y Lenhard, W. (2022). Un metaanálisis sobre los efectos longitudinales y dependientes de la edad de los videojuegos violentos sobre la agresión. *Psicología de los medios*, 25 (3), 499–512. <https://doi.org/10.1080/15213269.2021.1980729>
- Carpio Lozada, B. (2020). Desarrollo de la atención selectiva a través del juego en estudiantes de educación superior. *Comuni@cción*, 11(2), 131–141. <https://doi.org/10.33595/2226-1478.11.2.425>
- Colegio de Psicólogos del Perú (2017). Código de Ética Profesional del Psicólogo Peruano. http://www.cpsp.pe/aadmin/contenidos/marcolegal/codigo_de_etica_del_cp_sp.pdf

- Chipana Quispe, J. E. (2022). La violencia familiar que perciben los niños, adolescentes y la afectación en su desarrollo de proyecto de vida - Arequipa, 2021. Universidad César Vallejo
- Denson, TF, Kasumovic, MM y Harmon-Jones, E. (2022). Comprender el deseo de jugar videojuegos violentos: una teoría motivacional integradora. *Ciencia de la motivación*, 8(2), 161-173. <https://doi.org/10.1037/mot0000246> DOI: <https://doi.org/10.1037/mot0000246>
- Galesio Espinoza, Melitza, M. (2022). Estilos de crianza y rendimiento académico en adolescentes de una institución educativa de Piura, 2022. Universidad César Vallejo.
- Gagné, R. M. (1965). *The conditions of learning*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
<http://garfield.library.upenn.edu/classics1984/A1984SQ70000001.pdf>
- García, G. (2023). «Sobre Guillermo Fernando Rodríguez Herrejón, Videojuegos Y Cultura De Masas a Finales Del Siglo XX. Un Ejemplo a través De Su introducción En Dos Ciudades De América Latina: Morelia Y Valparaíso De 1985 a 2000». *Estudios De Historia Moderna Y Contemporánea De México*, n.º 67 (diciembre):300-305. <https://doi.org/10.22201/iih.24485004e.2024.67.77876>.
- Goleman, D. (1998). *La práctica de la Inteligencia emocional*. Barcelona: Kairós. <http://revistas.unap.edu.pe/epg/index.php/investigaciones/article/view/1643>
- Greitemeyer, T. (2022). El lado oscuro y luminoso del consumo de videojuegos: efectos de los videojuegos violentos y prosociales. *Opinión Actual en Psicología*, 46, Artículo 101326. <https://doi.org/10.1016/j.copsy.2022.101326> DOI: <https://doi.org/10.1016/j.copsy.2022.101326>
- Hernández R., Fernández C. y Batista L. (2014), *Metodología de la Investigación* (7ª. Edición) México Mc Graw Hill. Disponible en <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp->

[content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf](https://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/?p=2612)

- Hernández R. y Mendoza Ch. (2018) *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. México, McGraw-Hill Interamericana Editores, S.A. de C. V. <https://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/?p=2612>
- López-Noguero, F., Gallardo-López, J. A., & Muñoz-Villaraviz, D. (2021). Videojuegos y preadolescencia: Uso, hábitos e implicaciones socioeducativas en función del género. *Revista colombiana de educación*, 1(84). <https://doi.org/10.17227/rce.num84-12701>
- López, I. (2014). *¿Qué es un videojuego? Claves para entender el mayor fenómeno cultural del siglo XXI*. Ediciones Arcade.
- López García, I. M., & Suclupe Herrera, H. O. (2022). *Uso de videojuegos y agresividad en adolescentes del distrito del Agustino, 2022*. Universidad César Vallejo.
- Ministerio de Educación (2020). Resolución Viceministerial N°094-2020-disposiciones que orientan el proceso de evaluación de los aprendizajes de los estudiantes de las instituciones y programas educativos de la educación básica. MINEDU. https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/662983/RVM_N__094-2020- MINEDU.pdf
- Organización Mundial de la Salud (2021). Enfermedades no transmisibles. <https://www.who.int/es/newsroom/fact-sheets/detail/noncommunicable-diseases>
- Portillo, J., Caldera, K. Sedeño, M. Zamora, O., Reynoso-, G., & Pérez, T. (2023). Videojuegos y adicción a Internet en estudiantes mexicanos de secundaria *Revista Electrónica Educare*, 27 (3), 1-18. <https://doi.org/10.15359/ree.27-3.17266>
- Rial-Boubeta, A., Theotonio, Álvaro, Neira-de Paz, A., Braña-Tobío, T., & Varela-Mallou, J. (2024). Relación entre el consumo de videojuegos PEGI18 con violencia explícita, bullying y ciberbullying. *Psicología, Sociedad y Educación*, 16 (1), 10-19. <https://doi.org/10.21071/pse.v16i1.16718>

- Ricoy, C. y Ameneiros, A. (2016). Preferencias, dedicación y problemáticas generadas por los videojuegos. Una perspectiva de género. *Revista Complutense de Educación*, 27(3), 1291-1308. http://dx.doi.org/10.5209/rev_rced.2016.v27.n3.48445
- Téllez Quirós, J. (2019). Percepción de los costarricenses sobre la conexión entre los videojuegos y tiroteos masivos. *Revista Estudios*, 38, 207-228. <https://doi.org/10.15517/re.v0i38.37468>
- Romero, C. (2005). La categorización un aspecto crucial en la investigación cualitativa. *Revista de Investigaciones Cesmag*, 11 (11), 113-118.
- Rodríguez Rodríguez, M., & García Padilla, F. M. (2021). El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. *Enfermería global*, 20(2), 557–591. <https://doi.org/10.6018/eglobal.438641>
- Strauss, A y Corbin, J. (2002). *Bases de la investigación cualitativa. Técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundamentada*. Sage Publications.
- Vásquez, G. (2020). Evaluación del nivel de actividad física y conducta sedentaria en estudiantes de Fisioterapia y Terapia Física de 4to a 8vo semestre de la Facultad de Ciencias de la discapacidad, atención Prehospitalaria y desastres de la Universidad Central del Ecuador. Quito-Ecuador.

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Características de los hábitos relacionados al uso de videojuegos.	Los hábitos relacionados al uso de los videojuegos son aquellos que están sujetos al contexto en que se produce, a la concurrencia de personas cuando se juega y a la interacción con la experiencia de juego, estando estos hábitos afectados por el contexto social como producto y práctica cultural, dentro de los más importantes tenemos a los hábitos que producen patologías, aquellos que provocan un desmedido uso del tiempo y los que interfieren con otras actividades importantes.	Se operacionaliza a través de sus dimensiones, Hábitos patológicos Hábitos de uso desmedido del tiempo. Hábitos de interferencia de los videojuegos con otras actividades, las cuales serán evaluadas mediante un cuestionario con Likert.	Hábitos patológicos	Compulsividad Ludopatía Comportamiento adictivo	Ordinal 1 = Nunca 2 =Casi nunca 3 = A veces 4=Casi siempre 5 = Siempre
			Hábitos de uso desmedido del tiempo.	Pérdida de la noción del tiempo. Descontrol emocional. Inactividad física.	
			Hábitos de interferencia de los videojuegos con otras actividades.	Descuido de actividades académicas. Descuido de la atención personal. Desinterés por cumplir normas y reglas.	

Anexo 2: Instrumento de recojo de información

Cuestionario para las Características de los Hábitos Relacionados al Uso de Videojuegos

Este cuestionario tiene como finalidad identificar las características de los hábitos relacionados al uso de videojuegos, únicamente con fines académicos manteniendo reserva absoluta. Anticipadamente se le agradece su participación.

Instrucciones:

Marcar los ítems de acuerdo a su criterio considerando la siguiente escala.

5	4	3	2	1
Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca	Nunca

N°	Dimensiones / ítems	Escala				
		5	4	3	2	1
Hábitos patológicos						
1	Siento deseos incontrolables por jugar constantemente.					
2	No deseo ser interrumpido mientras juego.					
3	Me afecta demasiado cuando quiero jugar y no hay internet o no funciona el videojuego.					
4	Lo primero que hago al levantarme es pensar en jugar los videojuegos.					
5	Estoy obsesionado por subir de nivel y ganar prestigio en los videojuegos.					
Hábitos de uso desmedido del tiempo.						
6	Dedico más tiempo a los videojuegos que antes.					
7	No tengo idea del tiempo que invierto en jugar videojuegos.					
8	Me resulta muy difícil parar cuando empiezo a jugar.					
9	Aunque me sienta agotado siento deseos de seguir conectado a los videojuegos.					
10	Me es difícil controlar mis emociones cuando no estoy participando de los videojuegos.					
Hábitos de interferencia de los videojuegos con otras actividades						
11	No me importa otras actividades aparte de los videojuegos.					
12	No tengo deseos de alimentarme cuando estoy jugando.					
13	No importa lo que sucede a mi alrededor mientras juego.					
14	Suelo olvidar las normas familiares cuando estoy en los videojuegos.					
15	He llegado a discutir con mis padres cuando me prohíben jugar.					

Ficha Técnica

Nombre original del instrumento:	Test TDP
Autor y año:	Elaborado por Luciana Loreline Farfan Chambergo y Eliana Virginia Muñoz Gamarra (2018)
Objetivo del instrumento:	Identificar las características que presentan los hábitos relacionados al uso de videojuegos, en los estudiantes de educación secundaria de la Institución Educativa de Guadalupe año 2024
Usuarios:	Estudiantes de educación secundaria de la Institución Educativa de Guadalupe.
Forma de Administración o Modo de aplicación:	El cuestionario se aplicó de manera directa y física. Es decir, se entregó el instrumento a los estudiantes en el aula, previa autorización de la dirección, docente, institución y los padres de familia, la misma que contenía 15 ítems y tuvo una duración de 45 minutos.
Duración:	La aplicación del instrumento toma en promedio 45 minutos.
Validación de los instrumentos:	Para garantizar la validez del instrumento, este pasó por la prueba de "Juicio de expertos", de tres docentes expertos, con registro vigente en la base de datos de investigadores CONCYTEC (RENACYT), de quienes se obtuvo una calificación de aplicable los mismos. <ul style="list-style-type: none">• Dr. Jhony Francis Soto• Mg. Marco Antonio Correa Quiroz• Mg. Ana María Vásquez Castro

Anexo 3: Recolección de Datos

N° Personas encuestas	Características de los Hábitos Relacionados al Uso de Videojuegos															TOTAL	PROMEDIO	TOTAL Hab. Patológicos	TOTAL Hab. Uso desme. del tiempo	TOTAL Hab. Interferencia videoj. Con otras activ.					
	Hábitos patológicos					Hábitos de uso desmedido del tiempo					Hábitos de interferencia de los videojuegos con otras actividades														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15										
1	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	35	BAJO	2	12	BAJO	12	BAJO	11	BAJO	
2	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	59	ALTO	4	19	MEDIO	20	ALTO	20	ALTO	
3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	50	MEDIO	3	16	MEDIO	17	MEDIO	17	MEDIO
4	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	5	5	5	5	5	49	MEDIO	3	12	BAJO	12	BAJO	25	ALTO	
5	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	50	MEDIO	3	16	MEDIO	17	MEDIO	17	MEDIO	
6	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	50	MEDIO	3	16	MEDIO	17	MEDIO	17	MEDIO	
7	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	36	MEDIO	2	12	BAJO	12	BAJO	12	BAJO	
8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	ALTO	4	20	ALTO	20	ALTO	20	ALTO	
9	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	35	BAJO	2	12	BAJO	12	BAJO	11	BAJO	
10	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	50	MEDIO	3	16	MEDIO	17	MEDIO	17	MEDIO	
11	2	3	2	3	2	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	60	ALTO	4	12	BAJO	25	ALTO	23	ALTO	
12	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	50	MEDIO	3	16	MEDIO	17	MEDIO	17	MEDIO	
13	4	4	5	3	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	3	60	ALTO	4	20	ALTO	20	ALTO	20	ALTO	
14	4	3	3	3	4	2	4	2	3	3	3	2	4	2	3	45	MEDIO	3	17	MEDIO	14	MEDIO	14	MEDIO	
15	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	50	MEDIO	3	16	MEDIO	17	MEDIO	17	MEDIO	
16	3	4	5	3	3	4	3	4	4	4	5	4	3	4	4	57	ALTO	4	18	MEDIO	19	MEDIO	20	ALTO	
17	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	50	MEDIO	3	16	MEDIO	17	MEDIO	17	MEDIO	
18	5	3	4	3	5	4	5	4	3	4	4	4	5	4	4	61	ALTO	4	20	ALTO	20	ALTO	21	ALTO	
19	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	50	MEDIO	3	16	MEDIO	17	MEDIO	17	MEDIO	
20	3	3	1	4	3	4	3	4	4	1	1	4	3	4	4	46	MEDIO	3	14	MEDIO	16	MEDIO	16	MEDIO	
21	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	50	MEDIO	3	16	MEDIO	17	MEDIO	17	MEDIO	
22	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	47	MEDIO	3	16	MEDIO	15	MEDIO	16	MEDIO	
23	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	58	ALTO	4	20	ALTO	18	MEDIO	20	ALTO	
24	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	62	ALTO	4	21	ALTO	20	ALTO	21	ALTO	
25	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	2	54	MEDIO	4	18	MEDIO	19	MEDIO	17	MEDIO	
26	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	50	MEDIO	3	16	MEDIO	17	MEDIO	17	MEDIO	
27	2	3	2	3	2	5	5	5	4	4	3	5	5	5	3	56	ALTO	4	12	BAJO	23	ALTO	21	ALTO	
28	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	35	BAJO	2	12	BAJO	12	BAJO	11	BAJO	
29	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	50	MEDIO	3	16	MEDIO	17	MEDIO	17	MEDIO	
30	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	52	MEDIO	3	15	MEDIO	19	MEDIO	18	MEDIO	
31	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	50	MEDIO	3	16	MEDIO	17	MEDIO	17	MEDIO	
32	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	50	MEDIO	3	16	MEDIO	17	MEDIO	17	MEDIO	
33	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	35	BAJO	2	12	BAJO	12	BAJO	11	BAJO	
34	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	59	ALTO	4	19	MEDIO	20	ALTO	20	ALTO	
35	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	50	MEDIO	3	16	MEDIO	17	MEDIO	17	MEDIO	
36	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	ALTO	5	25	ALTO	25	ALTO	25	ALTO	
37	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	50	MEDIO	3	16	MEDIO	17	MEDIO	17	MEDIO	
38	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	50	MEDIO	3	16	MEDIO	17	MEDIO	17	MEDIO	
39	2	3	2	3	2	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	50	MEDIO	3	12	BAJO	19	MEDIO	19	MEDIO	
40	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	ALTO	4	20	ALTO	20	ALTO	20	ALTO	
41	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	50	MEDIO	3	16	MEDIO	17	MEDIO	17	MEDIO	
42	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	50	MEDIO	3	16	MEDIO	17	MEDIO	17	MEDIO	
43	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	72	ALTO	5	24	ALTO	25	ALTO	23	ALTO	
44	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	50	MEDIO	3	16	MEDIO	17	MEDIO	17	MEDIO	
45	4	4	5	3	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	3	60	ALTO	4	20	ALTO	20	ALTO	20	ALTO	
46	4	3	3	3	4	2	4	2	3	3	3	2	4	2	3	45	MEDIO	3	17	MEDIO	14	MEDIO	14	MEDIO	
47	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	50	MEDIO	3	16	MEDIO	17	MEDIO	17	MEDIO	
48	3	4	5	3	3	4	3	4	4	4	5	4	3	4	4	57	ALTO	4	18	MEDIO	19	MEDIO	20	ALTO	
49	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	50	MEDIO	3	16	MEDIO	17	MEDIO	17	MEDIO	
50	5	3	4	3	5	4	5	4	3	4	4	4	5	4	4	61	ALTO	4	20	ALTO	20	ALTO	21	ALTO	
51	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	50	MEDIO	3	16	MEDIO	17	MEDIO	17	MEDIO	
52	3	3	1	4	3	4	3	4	4	1	1	4	3	4	4	46	MEDIO	3	14	MEDIO	16	MEDIO	16	MEDIO	
53	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	50	MEDIO	3	16	MEDIO	17	MEDIO	17	MEDIO	
54	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	47	MEDIO	3	16	MEDIO	15	MEDIO	16	MEDIO	
55	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	58	ALTO	4	20	ALTO	18	MEDIO	20	ALTO	
56	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	62	ALTO	4	21	ALTO	20	ALTO	21	ALTO	
57	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	2	54	MEDIO	4	18	MEDIO	19	MEDIO	17	MEDIO	
58	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	50	MEDIO	3	16	MEDIO	17	MEDIO	17	MEDIO	
59	5	5	3	3	5	5	5	5	4	4	3	5	5	5	3	65	ALTO	4	21	ALTO	23	ALTO	21	ALTO	
60	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	ALTO	4	20	ALTO	20	ALTO	20	ALTO	

MIN		15						
MAX		75	BAJO		15	35		
R		60	MEDIO		36	55		
N		3	ALTO		56	75		
A		20						
TABLA: 1 Características de los Hábitos Relacionados al Uso de Videojuegos								
Nivel	Colaboradores		%					
BAJO	4		7%					
MEDIO	36		60%					
ALTO	20		33%					
TOTAL	60		100%					
Fuente: Datos extraídos de la muestra								
TABLA: 2 Hábitos patológicos				TABLA: 2 Hábitos de uso desmedido del tiempo				
Nivel	Colaboradores		%	Nivel	Estudiantes		%	
BAJO	9		15%	BAJO	6		10%	
MEDIO	37		62%	MEDIO	38		63%	
ALTO	14		23%	ALTO	16		27%	
TOTAL	60		100%	TOTAL	60		100%	
Fuente: Datos extraídos de la muestra				Fuente: Datos extraídos de la muestra				
TABLA: 3 Hábitos de interferencia de los videojuegos con otras actividades								
Nivel	Estudiantes		%					
BAJO	5		8%					
MEDIO	34		57%					
ALTO	21		35%					
TOTAL	60		100%					
Fuente: Datos extraídos de la muestra								
MIN		5						
MAX		25	BAJO		5	12		
R		20	MEDIO		13	19		
N		3	ALTO		20	25		
A		7						

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN ENTORNOS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE

TRABAJO ACADÉMICO
CARACTERÍSTICAS DE LOS HÁBITOS RELACIONADOS AL USO DE VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE GUADALUPE, 2024

TRABAJO ACADÉMICO PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN ENTORNOS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE

AUTOR

Cáceres Cabanillas Norma Bioleta
(<https://orcid.org/0009-0008-4606-0048>)

ASESOR:

Mg. Martín Vergara Joseph Santiago
(<https://orcid.org/0000-0001-9565-9913>)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Educación y Calidad Educativa

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

TRUJILLO - PERÚ

2024

Resumen de coincidencias

12 %

Se están viendo fuentes estándar

EN Ver fuentes en inglés

Coincidencias

1	hdl.handle.net	3 %
2	Entregado a Universida...	2 %
3	repositorio.ucv.edu.pe	1 %
4	repositorio.uladech.ed...	1 %
5	repositorio.uct.edu.pe	1 %
6	Entregado a Universida...	<1 %
7	www.slideshare.net	<1 %
8	repositorio.esge.edu.pe	<1 %
9	archive.org	<1 %
10	alicia.concytec.gob.pe	<1 %
11	vdocuments.net	<1 %